



# Portfolio

---

Ayuki Shirasawa



---

白澤あゆ季

Ayuki Shirasawa

初めまして。白澤あゆ季と申します。

この度はポートフォリオをお手にとっていただき、ありがとうございます。

私は、キャラクターの表情や感情に着目した画面作り、世界観やコンセプトを自ら作り上げ  
デザインにコンセプトのディテールを盛り込むセルフディレクションを得意としています。

特に好きなデザインはダークファンタジーです。

よろしく願いいたします。

多摩美術大学 情報デザイン学科 メディア芸術コースを卒業後  
専門学校 名古屋デザイナー学院 研究学科へ入学。

大学では主に実写映像、偏見視される女性達をテーマに学ぶ。

趣味は人間観察とファッション、バイク。

使用ソフトはクリップスタジオペイント、Photoshop、AfterEffects。

# Contents

---

Concept art

---

Object design

---

Character design

---

One scene

---

Picture book

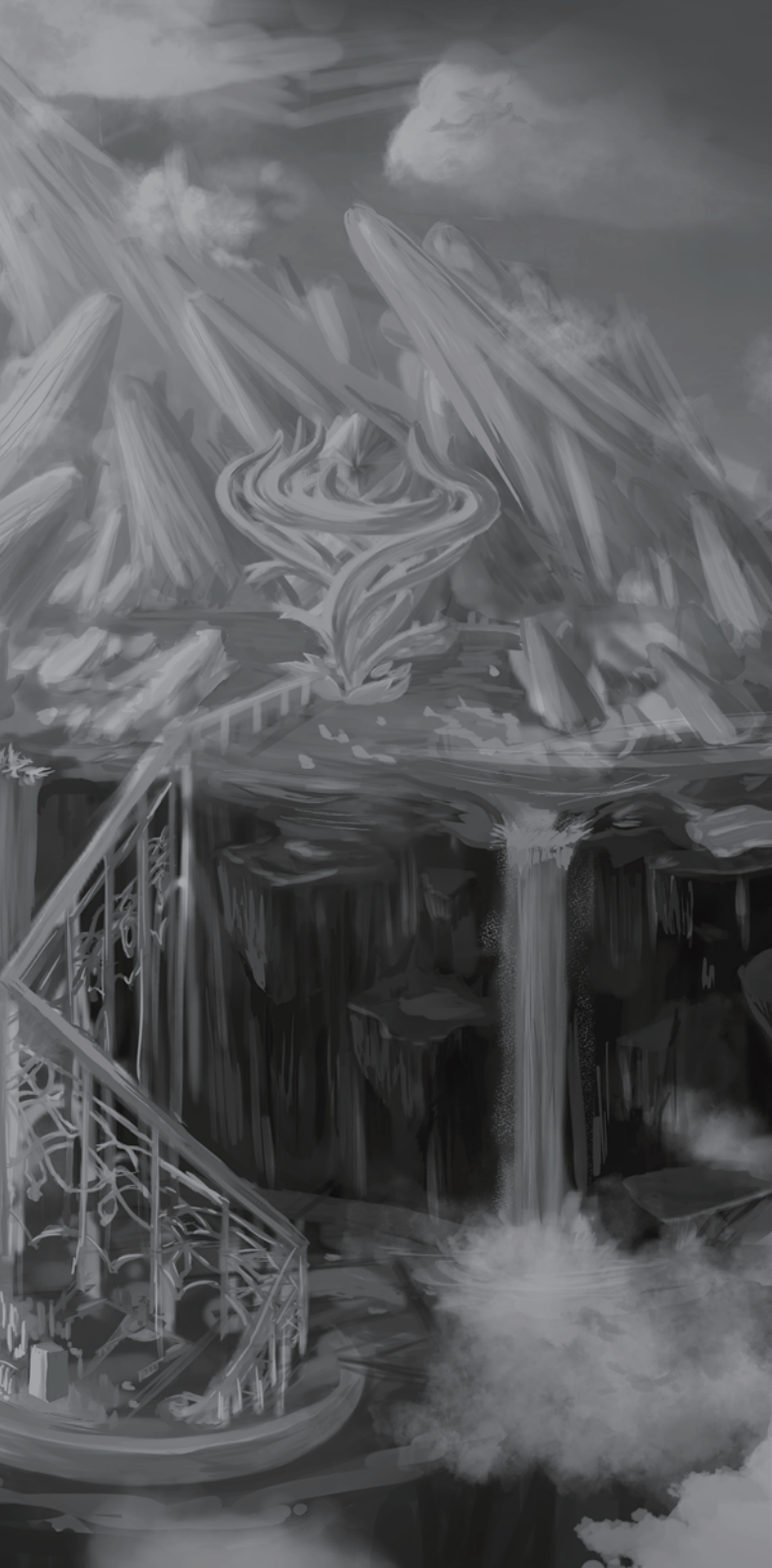
---

Movie

---

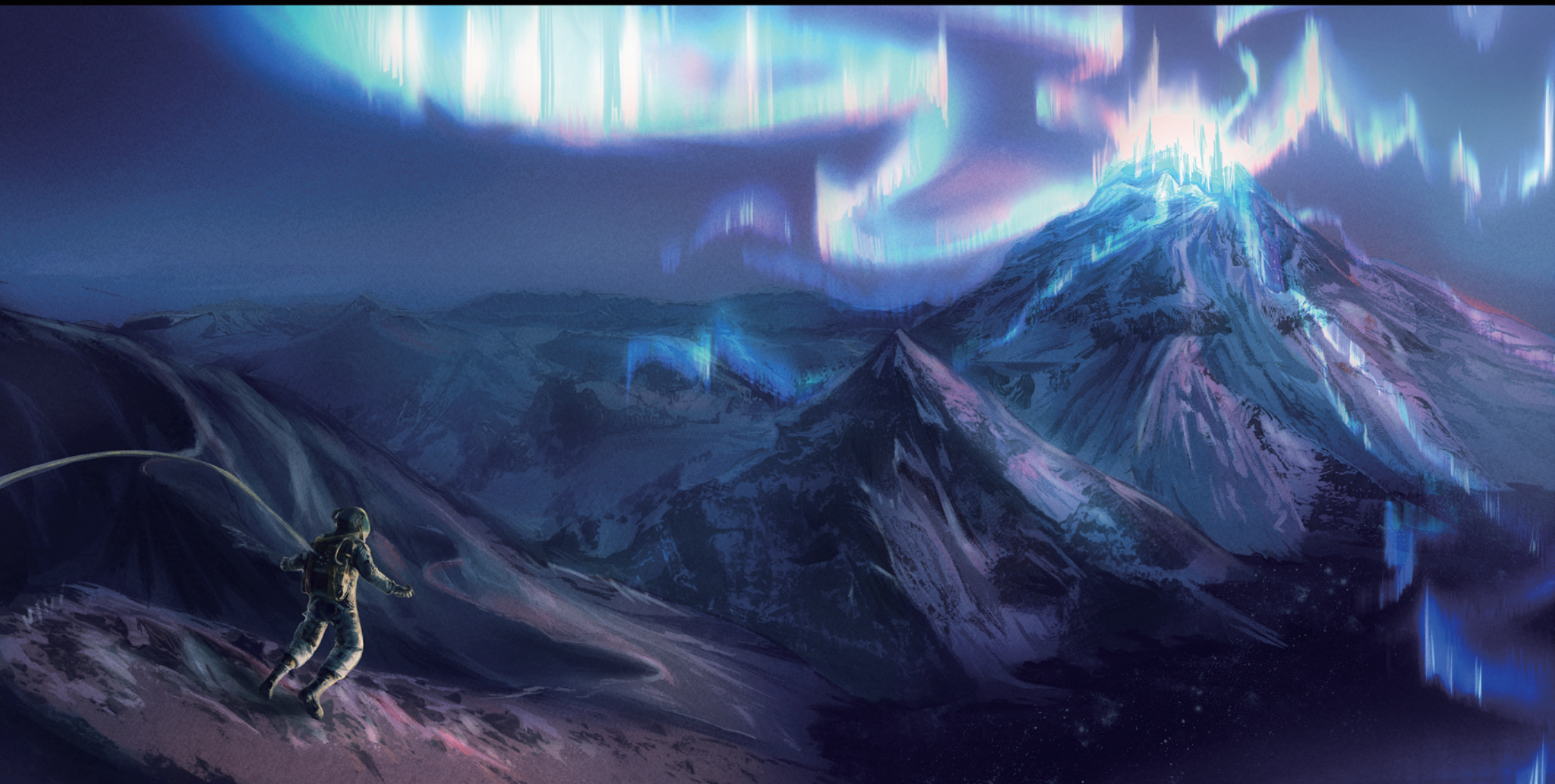
Other

---



Concept art

---




## 天空の上に聳え立つ山

「オーロラはどこからやってくるのだろうか」というテーマで制作しました。  
オーロラの淡い雰囲気合わせた色味に仕上げました。

2021.Sep.

制作時間: 15時間

制作ツール: Ps 




## 「クリスマス」という文化

初めてのデフォルト背景に挑戦しました。

樹木モチーフのシンボルはよく見るが、クリスマスツリーがゲームに採用されることを見たことがないため今回のメインモチーフに採用しました。木が大きいのは文明の限界とスギの木の高さの限界からきています。人類が減んだ後、過去の文献をみながら「クリスマス」という文化を動物たちが模倣した様子を描きました。よく意味がわかっていないので、象徴となるスターは日付が近いハロウィンモチーフを採用してしまったという設定です。

2022.Apr.


制作時間:30時間

制作ツール: Ps 



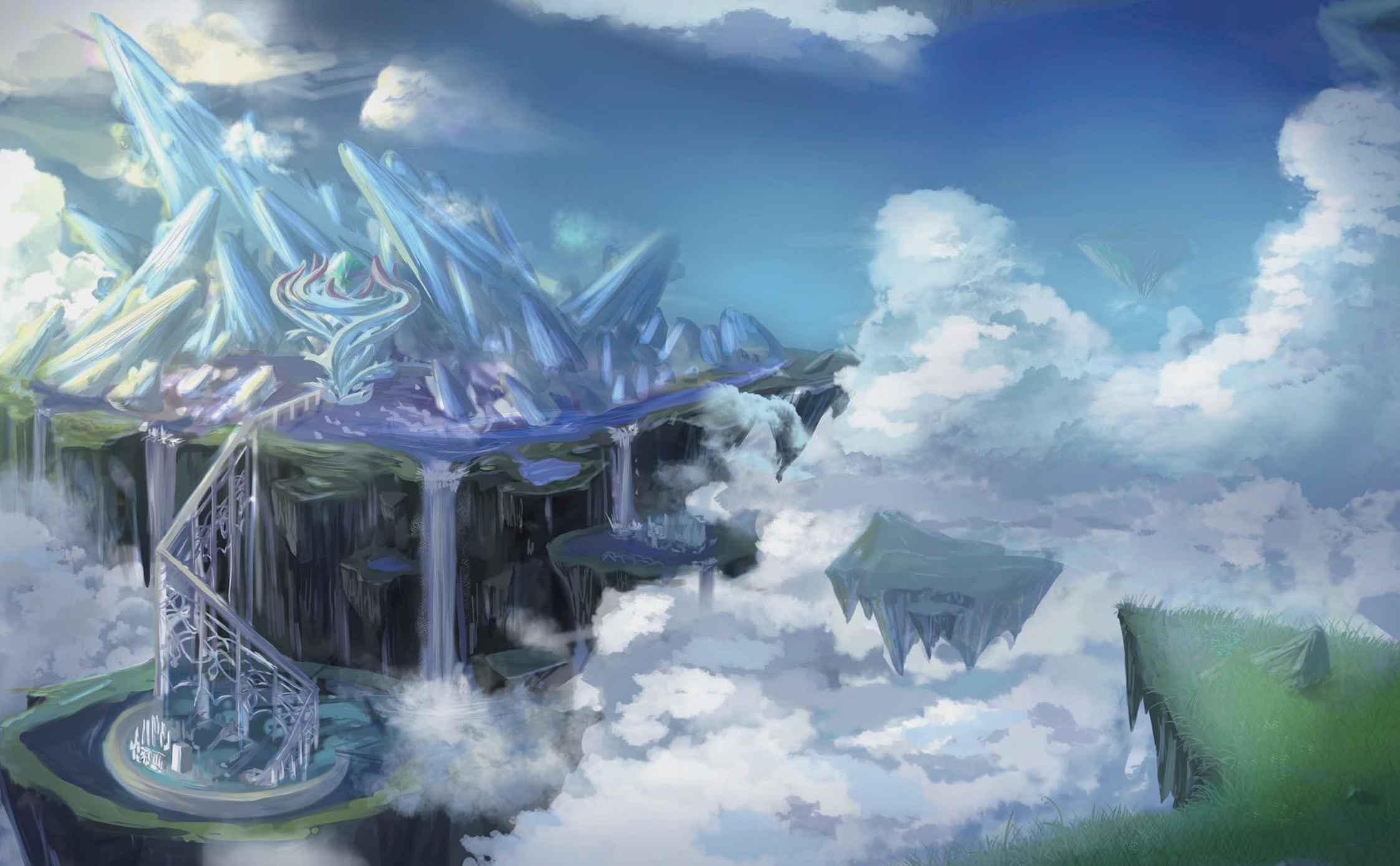
## 暴君の失墜

権力を振り翳していた暴君が在った玉座の間をイメージして描いています。  
暴君がいなくなった後、物々しい場所も柔らかい光に包まれるという安寧のギャップを  
ライティングで表現しています。  
建物内でも遠近感にこだわった構図にしました。

2022.Apr.  
制作時間: 15時間  
制作ツール: Ps 

# Cradle of life

---





# Cradle of life

生命の揺り籠

・地球平面説 ・死にゆく珊瑚 ・宇宙


『生命の揺り籠』の世界。

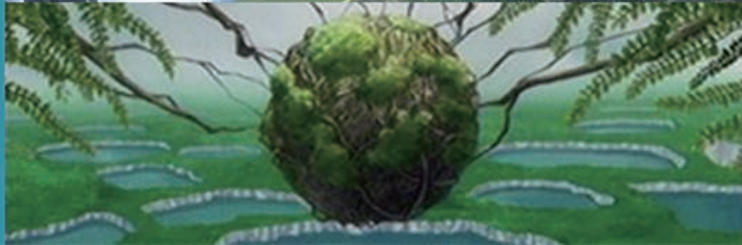
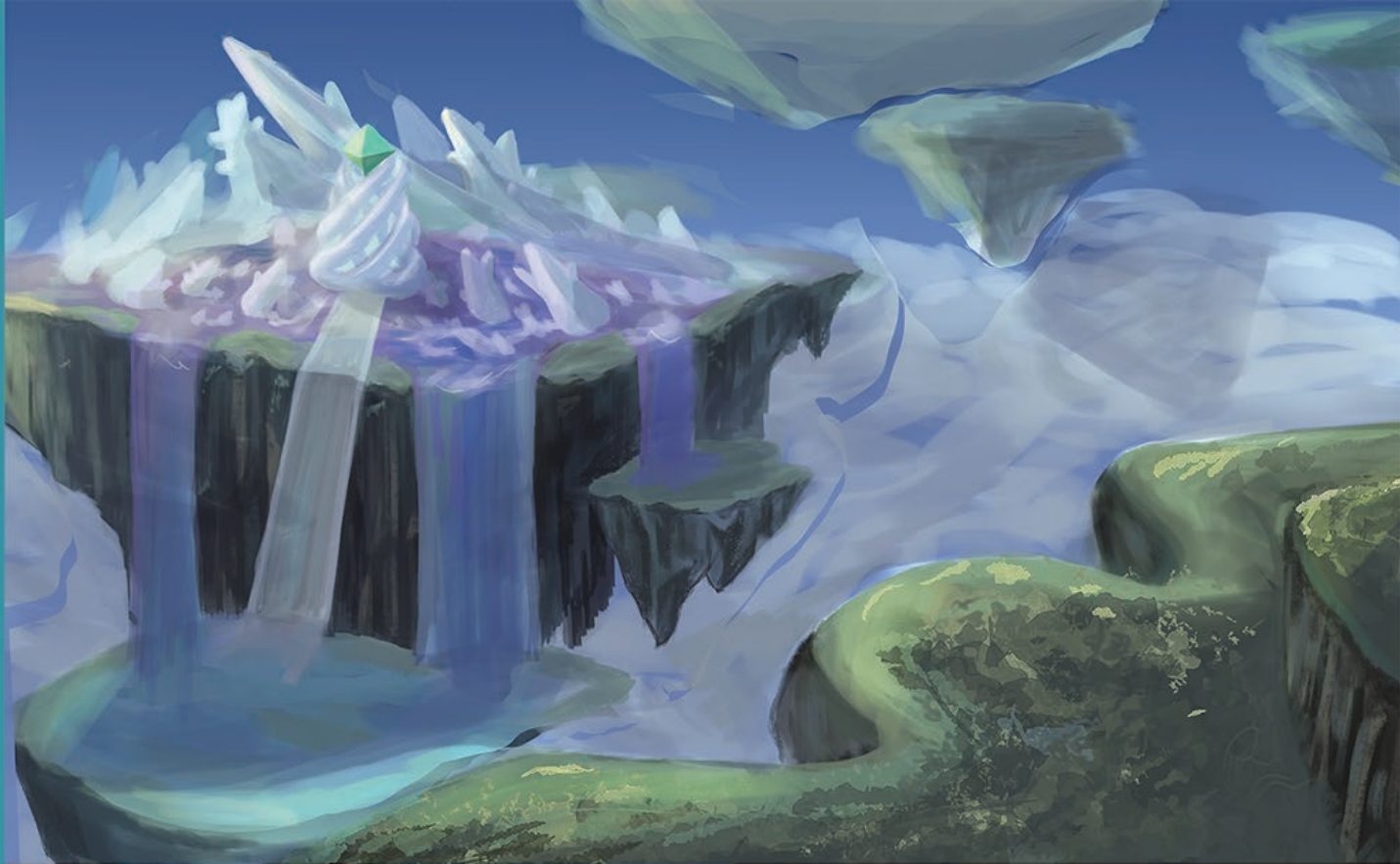
生命の揺り籠の宿主「生命の聖女」が不在の成れの果て。  
生命の核となるクリスタルに死にゆく珊瑚がまとわりついている  
様子を山のように表現しました。

この生命の揺り籠から落つる水は、生命の起源と  
なる宇宙から着想を得ています。無限に生命の揺り籠から  
水が溢れ出ている様子です。  
最下層はどこもかしこも生命の揺り籠から溢れ出る  
水で満たされています。

2021. May.

制作時間:25時間

制作ソフト: Ps 



# 神の繭

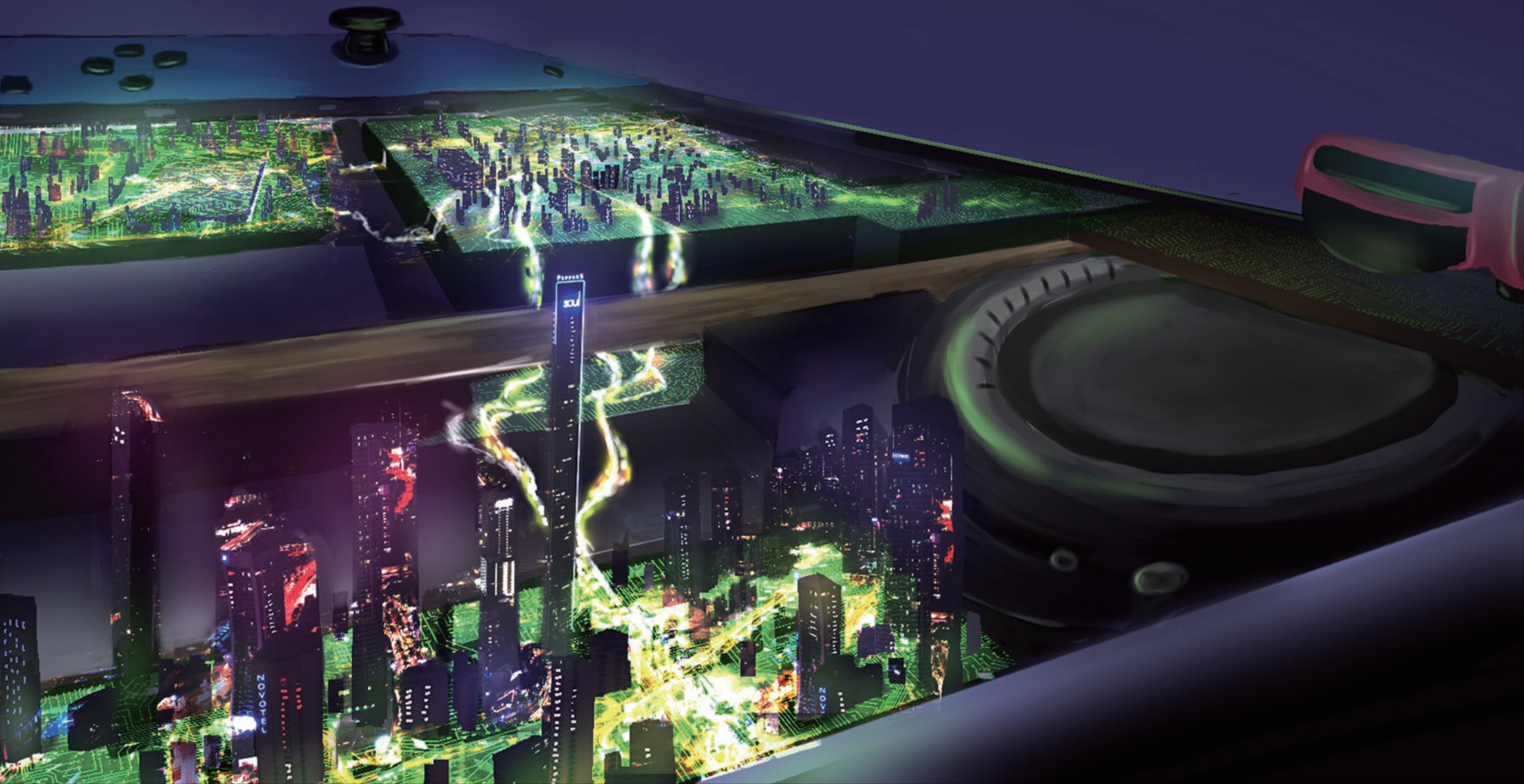


神の住まう雲塚というテーマで制作しました。  
奥行きが出る様工夫しました。

2021.Oct.


制作時間:17時間

制作ツール: Ps 



## ゲームと思考と私

素早くイメージボードを仕上げる一環として自分をテーマに制作しました。  
私は日常生活の中で、頻繁にswitchのゲームを遊んでいます。私自身様々な事柄に対して  
思考を巡らせるのが好きで、  
脳みそ(街)の思考回路を巡らせて生きている自分という点と、ゲームのアウトプットである  
0から1の電気信号が情報となって基盤内を伝わっていく点を重ね、そこから着想を得て制作しました。

2021.Dec.  
制作時間:6時間  
制作ツール: Ps 



Object design

---



Amusement ship

---



参考資料

## Amusement ship

「竜殺し祭」をテーマとした移動式飛行型遊園地を制作しました。

竜殺しの剣『Vamprize blade』の栄誉を讃える為に剣のディテール部分からイメージを持って来ています。

2021.Dec.

制作時間:25時間

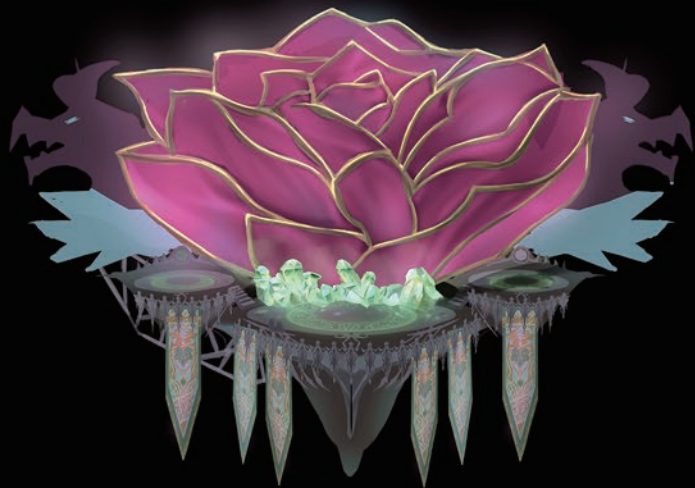
制作ソフト:



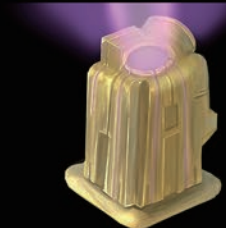


Stage

---



↷  
中の軸を中心に  
回ります。



## Main Stage

- ・祭壇のような華やかさ
- ・ブーケ
- ・浮遊ステージ

「竜殺しを祝う移動式遊園地」というテーマで制作しました。

遊園地の奥にある想定です。


安らかに眠る竜と、テーマのメインモチーフであるバラが目につくように配置し、副題であるブーケの形から連想し、上がボリューミーになるよう意識しました。

初期案ではシンメトリで制作を進めていましたが、華やかさに欠けるため、竜の銀像を巻き付け立体感を演出し、追加ステージを足しました。

エンブレムもこのステージを彷彿とさせるデザインに。個人的には色味とモチーフの配置がうまく行き、気に入っています。

2021.Nov.

制作時間:20時間

制作ソフト: Ps 





## Vamprize blade

---

「竜殺しの剣」というテーマで制作しました。


流動的で美しいけどどこか触れてはいけない雰囲気  
を目指してデザインしました。

この竜殺し祭のテーマの中で薔薇というメインモチーフが  
あるので、直接的にモチーフを描かないよう  
それらしい特徴を自分なりにつかんで落とし込んでいます。

---

2021.Nov.

制作時間:6時間

制作ソフト: 



Character design

---



Saint of Life

# Saint of Life

生命の聖女

・海月(水母) ・偽りの神 ・偶像


『生命の揺り籠』より少女の本来の姿。

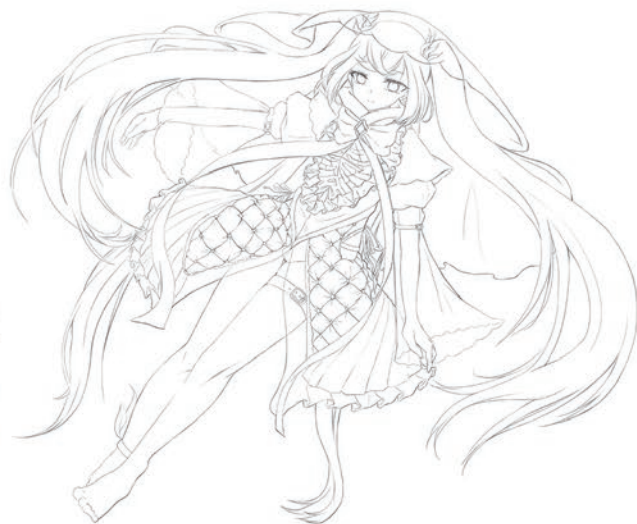
人工的な質感の素材を用いることで  
「敢えて非自然的な作り出された神」  
を演出しました。

聖母のような印象で描きたかった為、  
ヴェールやシルエットの華やかさから  
水母(クラゲ)をメインモチーフとして  
採用しました。

2021. May.

制作時間:35時間

制作ソフト: Ps 



- ・天女
- ・海月
- ・キルティング

参考







## Tie

クリオネをモチーフとしたキャラクターです。クリオネの職種が裁縫の針のようだと感じ、そこから着想を得ました。ステッチを忍ばせたのは、ぬいぐるみのようにしたかった意図と、最近インスタグラムなどで見かける、ゼリーに意味のない細工をする目で見ると不思議に感じたからです。ブルブルとした感触で今までにあまり見なかったキャラクターを考えられたと感じています。

2022.Apr.

制作時間：5時間

制作ツール  




## Human without armor

人間が肉体を失ったら、どのように生をもがくのか。  
そういった設定下での人間の変異体を制作しました。

2021.Sep.

制作時間:12時間

制作ツール: Ps 



Chomolungma

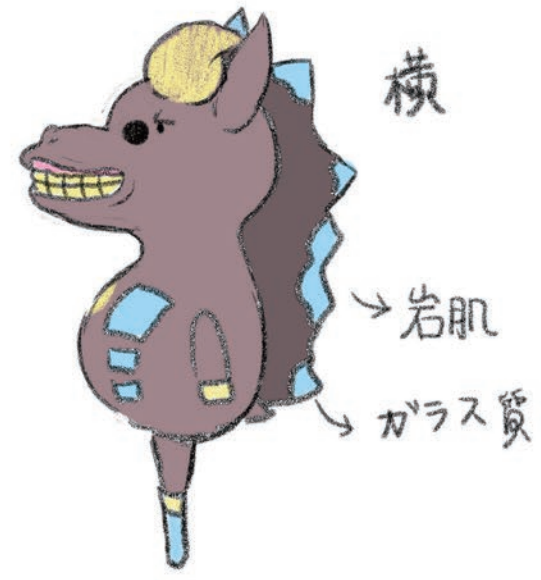
ウマデザイン





後

→ 金メッキ



横

→ 岩肌

→ ガラス質

通りモーション



鼻息荒め

アイデアスケッチ



ラフ



サングラスが要のようだ...



# Chomolungma

チョモランマ

・マウンティング ・小物感 ・親しみやすさ

動物×人間の厄介な心情がテーマです。  
『愛すべきバカ』を目指して  
キャラクターデザインしました。  
歯茎剥き出しなのがチャームポイントです。  
なんとなしに感じる親しみが  
あれば幸いです。

2021. June  
制作時間(デザイン、清書、スケッチ)  
: 5時間  
制作ソフト:





Moratory

---

# Moratory

モラトリエ


・承認欲求 ・感情の起伏 ・マスコットの愛らしさ

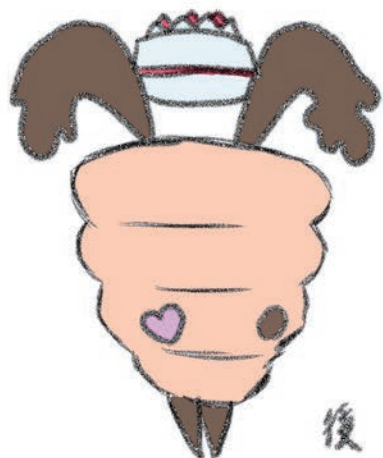
動物×人間の厄介な心情のクリーチャーです。  
承認欲求をモチーフとして寂しがりやさんのうさぎを採用しました。  
甘い言葉が大好きなので常に甘いものを頬張っています。  
敵キャラらしからぬ愛らしさを目指しました。

2021. June

制作時間(デザイン、清書、スケッチ)

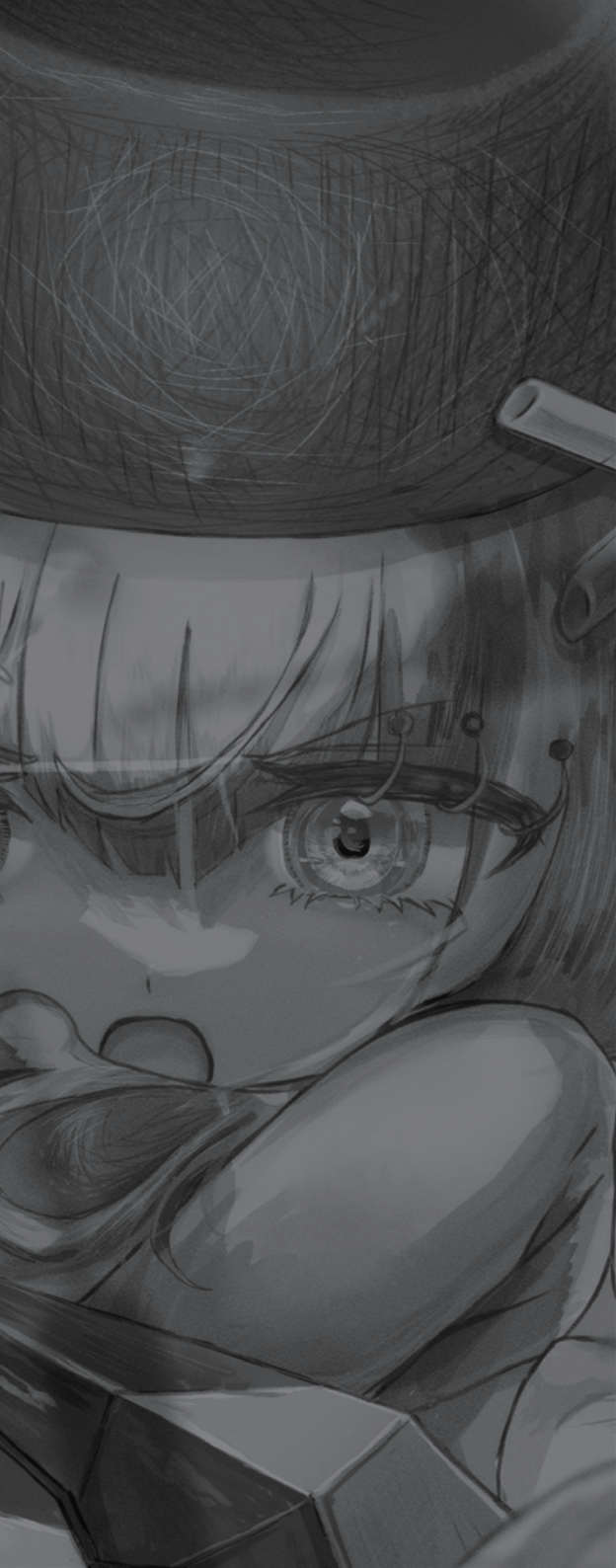
: 3時間

制作ソフト: 





Multea



One scene

---



# -Prepared-

-覚悟-

- ・口紅
- ・目が合う
- ・瞬間

『Make up GIRLS』より朗らかな少女リップ。

朗らかな彼女が覚悟を決める瞬間  
というテーマで制作しました。

意識した点は空気感と画面の中の  
彼女と目があい、ハッとするような  
映像のワンシーンのような  
画面作りです。

2021. Feb.

制作時間:22時間


制作ソフト:  





## 揺籠の上で

映像シーンのワンカットを想定して制作しました。  
躍動感、表情でその場の状況がわかるように意図して制作しています。

2021.Apr.  
制作時間：共に20時間  
制作ツール：Ps 

の魔法にかける



の魔法にかける



Picture book

---



# 甘い薫りに誘われて



作：白澤あゆ季

しかし、そのお菓子をもらうには、  
一夜限りお姫様自身を売らなければなりません。  
“かわいい”をもらうためなら、  
お姫様に迷いはありませんでした。



ここは、キラキラとお星さま輝くおとなの街。  
ピロン♪  
「今日の夜は会えますか？」  
すてきな招待状が送られてきました。

お月さまが出た頃、お姫様は甘い薫りに誘われて、  
この場所にやってきます。

キラキラお星さまに囲まれて、  
お姫様は“甘いお菓子”をもらいに行きます。

すると、突然ハビがお姫様に言います。  
「お姫様、甘すぎるお菓子には注意をしてね。  
決して食べすぎではいけないよ。」

しかし、お姫様は気にも止めず、  
お月様に照らされた道を進んで行きました。

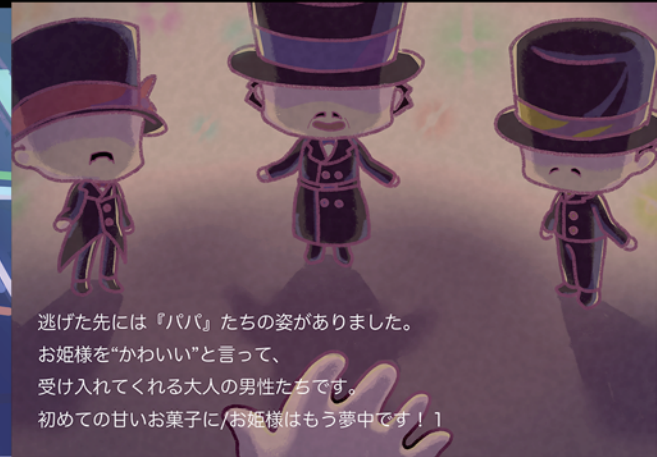
招待状は白馬の王子様？それとも、素敵魔法使い？  
いいえ、違います。一体誰なのでしょう

## 甘い薫りに誘われて

六本木のパパ活をテーマにした絵本です。

自分の居場所を求めて、六本木にたどり着いた結果”パパ”と巡り合い、  
パパからかけられる甘い言葉「可愛い」にハマっていきます。

「可愛い」=甘いお菓子という普遍を  
如何にして特別なものに魅せるかに拘りました。  
彼女がその特別な存在と、特別な存在をもらえる自分というものに執着しているか  
文章と表情やライティングを意識して伝わるように描き上げています。



逃げた先には『パパ』たちの姿がありました。  
お姫様を“かわいい”と言って、  
受け入れてくれる大人の男性たちです。  
初めての甘いお菓子に/お姫様はもう夢中です！



毎日お父さんとお母さんからかけられた、  
苦く美味しくないことはたち。  
ここには甘いお菓子なんてありません。

苦しくて苦しくて苦しくて・・・  
ついにお姫様はお家から飛び出しました。



——当たり前でしょう？だってわたしは“かわいい”んだもの。



—— ねえ、わたし、かわいい？  
—— かわいいよね？  
—— かわいいって言ってよ！！！！！！

壊れていく。自分の大好きな居場所が。  
失くなっていく。大好きな王子様が、大好きな「かわいい」ということばが。  
わたしの“かわいい”が、手からこぼれていく。いやだ、“かわいい”がないなんて。

“かわいくない”わたしは  
—— 一体何者なんだろう？



しかし、ある日から、  
王子様は、甘いお菓子をだんだんくれなくなりました。  
それは、王子様のより求めるお姫様が現れたからです。  
お姫様は負けじと会いにいきますが、王子様は見てもくれません。

「なんで？ どうして？  
今まではたくさんかわいいって言ってくれたじゃない！！！！」  
かわいければ、王子様の一番になれるはずだった。  
王子様から最高に甘いお菓子をずっともらっていたのに・・・。

# 宝石の魔法にかけて



作：白澤 あゆ季



ここは、愛と夢の溢れるお城。



お姫様は今までたくさんの舞踏会に行きましたが、どうやら今日の舞踏会は特別なようです。魔法をかけて素敵なドレスに変身！王子様のところへ向かいます。



さあ、舞踏会もフィナーレ。魔法の力でキラキラのドレスが積み上がっていき、お酒が上から下まで流れていきます。

他の王子様たちも集まって大盛り上がり！お姫様は注目の的です。



そこには王子様と魔法使いのお姫様がいました。

## 宝石の魔法にかけて

歌舞伎町のホストにハマった二人の女性のお話が描かれた絵本です。

面表紙にはホストから”エース”と呼ばれるお金持ちのお嬢様のお話。

担当ホストのためにとっておきのシャンパンタワーを卸し、歌舞伎町から去っていく夢のような時間をプリンセスストーリーとして楽しげに書き上げました。





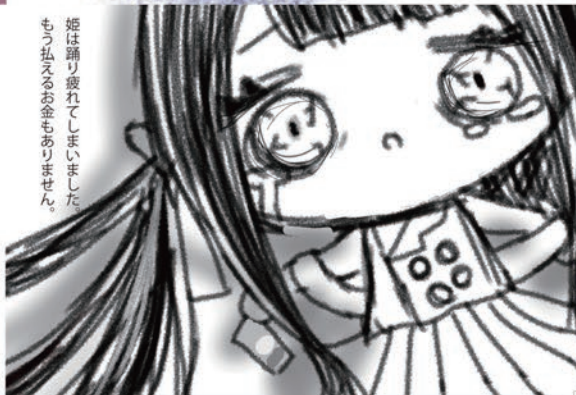
ここは性々金で作られた街  
歌舞伎町。



そこには一人のホストと  
そのホストに恋する姫がいました。  
しかし、姫の恋が叶うことはありません。



一番の姫に勝ちたい。  
あなたの一番になりたい。  
私たち姫はホストの手のひら  
踊らされています。  
誰が一番じゃうずら  
踊れるかの競いです。



姫は踊り疲れてしまいました。  
もう払えるお金もありません。

# 宝石の魔法にかけられて



作：白澤 あゆ季

## 宝石の魔法にかけられて

裏表紙から読むとホスト狂いと呼ばれる女の子の  
お話になります。

面表紙の”エース”を敵対視し永遠に叶わない恋を抱え  
最期には・・・というお話。

悲恋のお姫様として描きつつ、実際に歌舞伎町に通う方に  
インタビューして知った実態をたくさん描き、どこかリアルティも  
伴った描き方に注力しました。

面裏表紙とも中間の同じ描写で終わるのですが、読み進める方向から  
見え方の違う新鮮な絵本に仕上がっています。



「お金の魔力」  
姫はお金を出し続けず。  
ホストは姫を見てください。



「ああ！これでこの場所ともお別れ。  
今までありがとう。さようなら。」  
大好きだったここから離れることに、  
少し寂しさを覚えます。  
そして彼女はキラキラの世界から  
旅立っていきました。

おわり



Movie

---



---

## 無題

---

耳鳴りがひどい時に見えてくる世界をテーマに制作しました。

キャスト: 細野りさこ

音楽: 後藤達哉

URL【 <https://vimeo.com/306622258> 】



# タピオカ信教



---

## タピオカ信教曲 feat. JK

---

大学2年時に行ったライブパフォーマンスです。タピオカが爆発的のブームだった為、宗教のようだと解釈し、楽曲から映像、パフォーマンスを取り入れた作品を制作しました。

グループ制作

担当:企画、映像、小道具

URL [ <https://www.youtube.com/watch?v=vlltAQo6Zcc> ]



## 3万の少女達

『パパ活』をテーマに制作しました。

プロジェクターの投影課題だったため、お札の窓枠から社会を覗くというコンセプトで一万円に投影した作品です。

グループ制作 担当分野：企画・脚本・スケジューリング、美術

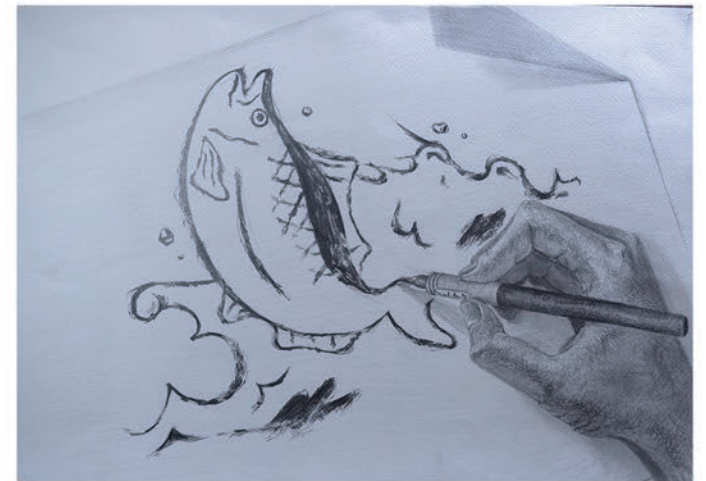
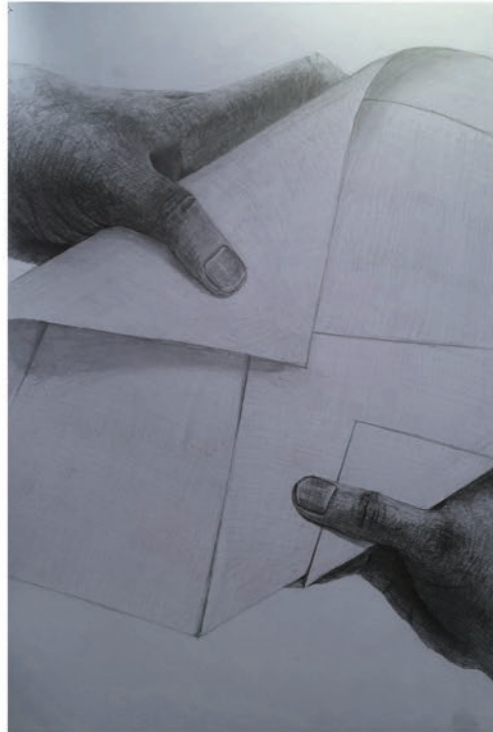
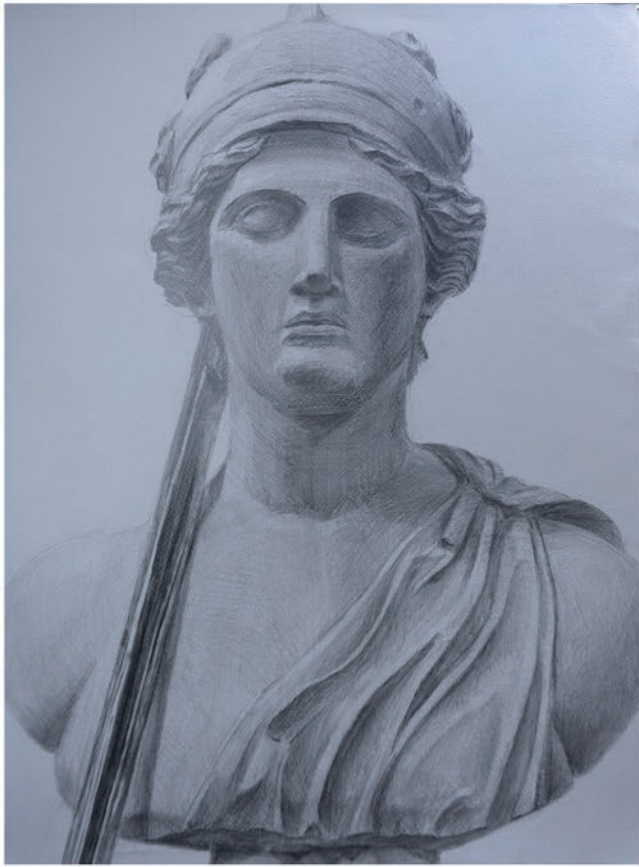
URL【 <https://vimeo.com/382361764> 】





Other

---



Dessin

---

石膏デッサン

2017年制作 / 15時間

手の想定デッサン

2017年～2018年制作  
/ 3時間



Dessin & Color composition

---

ローファー

2017年制作 / 8時間

『隙間』(右上)

2018年制作 / 5時間

『meiji』(左下)

2017年制作 / 8時間



Thank you.

---